

**Современная наука и образование:
новые подходы и актуальные исследования**

УДК 37.06

Седова Ирина Николаевна,

к.э.н. доцент,

Новомосковский институт (филиал) РХТУ им. Д.И. Менделеева,

г. Новомосковск, Тульская область;

Игонин Александр Игоревич,

студент 4-го курса,

Новомосковский институт (филиал) РХТУ им. Д.И. Менделеева,

г. Новомосковск, Тульская область;

Буторин Сергей Васильевич,

студент 4-го курса,

Новомосковский институт (филиал) РХТУ им. Д.И. Менделеева,

г. Новомосковск, Тульская область

ИННОВАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Аннотация. В данной статье описаны инновационные методики в образовательной сфере. Влияние программирования и компьютерных игры на мышление, скорость обработки информации и принятие решений.

Ключевые слова: программирование, компьютерные игры, технологии, развитие, мозг, образование.

INNOVATION IN EDUCATIONAL ACTIVITIES

Abstract. This article describes innovative methods in the educational field. The influence of programming and computer games on thinking, information processing speed and decision making.

Key words: programming, computer games, technologies, development, brain, education.

Современная наука и образование: новые подходы и актуальные исследования

Каждый день происходят различные изменения, как во всем мире, так и в России, в частности. Изменения создают новые проблемы, с которыми приходится бороться не только старшему поколению, но и молодому.

Образование как основное средство социального развития личности должно изменяться в соответствии с потребностями современного общества. И с этим фактором невозможно поспорить.

В наше время система образования подразумевает постоянное обучение в рамках заданной программы. Оно не учитывает тот факт, что каждый учащийся школы, колледжа или вуза – это в первую очередь личность, а не робот [1, с.101].

И только во время внеучебной деятельности эта личность развивается разносторонне.

Исходя из всего сказанного, можно отметить, что проблема инноваций в Российском образовании остаётся актуальным.

Сфера внеучебной деятельности характеризуется свободой от профессиональных и семейно-бытовых обязанностей, кроме того, в ее рамках ослабляется институциональное давление на личность. В этом плане нам помогут новые технологии.

В современном мире технологии не просто меняют наши жизни, они меняют наш мозг.

Наш мозг глубоко преобразовался из-за взаимодействия с технологиями. Во многих смыслах мы делегировали то, что делалось мозгом, своим телефонам. Что позволило освободить ресурсы мозга для других важных вещей.

Информация, которую мы храним в мозге, теперь хранится в телефоне, на пример контакты, расписание, дни рождения и многое другое.

Современная наука и образование: новые подходы и актуальные исследования

Каждый год производится всё больше новых технологий, игр и программ [3, с.280].

Работа с ними позволяет ускорить принятие того или иного решения не только в критических ситуациях, но и повседневной жизни.

Каждый день мы принимаем те или иные решения. Исходя из статистики, в год принимается более 1.4 млн. различных решений, это обуславливается тем фактом, что каждый день мы принимаем около 70 решений [2, с. 39].

Способность быстро мыслить – это положительное качество во многих различных ситуациях, так как лучшие выстроенные планы не учитывают все проблемы и препятствия, с которыми мы сталкиваемся на работе или в повседневной жизни.

Скорость принятия решений оказывает сильное влияние, так как длительное решение проблемы приводит к:

- снижению мотивации;
- накопленное ощущение бессилия;
- усилению тревожности;
- мучительным внутренним колебаниям;
- стимулированию избегающего поведения.

Исходя, из всего вышеизложенного стоит отметить 2 методики, позволяющие заинтересовать и развивать учащихся любого образовательного учреждения.

Первая методика заключается во внедрении компьютерных игр, как дополнение к образовательной системе.

Исследование, которое мы провели, показало, что компьютерные игры в трехмерном пространстве влияют на скорость принятия решения человека.

Современная наука и образование: новые подходы и актуальные исследования

Само исследование заключалось в том, что двум командам показывали две группы карточек. Карточка состоит из пары слов, картинок, простейших математических уравнений или числовых последовательностей. Если пара совпадает, отвечаем "Верно". Если пара не совпадает, отвечаем "Неверно". Однако, если слово "Наоборот" написано сверху карточки, нужно изменить ответ на противоположный.

После чего одна группа играла в компьютерные игры в трехмерной графике, а другая нет.

По результатам выяснилось, что группа, игравшая в компьютерные игры, значительно улучшила свои результаты [3, с.155].

Вторая методика заключается в ведении дополнительных курсов по программированию.

Исследование показало, что дополнительные курсы развивают логическое мышление и предоставляют дополнительные знания, которые учащиеся смогут использовать в будущем.

Программирование так же развивает такие навыки как:

- дисциплина;
- коммуникабельность и работа в команде;
- креативность;
- упорство и усидчивость.

Само исследование заключалось в сравнении результатов по тестам двух групп, одна из которых на протяжении месяца занималась программированием.

Результат группы, занимающейся программированием, улучшился, по сравнению со второй группой [4, с.58].

Современная наука и образование: новые подходы и актуальные исследования

Применение обеих методик позитивно скажется на формировании креативного мышления учащихся, что позволит им проводить время с пользой, развиваясь и отдыхая одновременно.

Список литературы

1. Галактионова Ю.Ю. Состояние системы образования в современной России и прогнозирование ее дальнейшего развития. — 4-е изд. // Аллея науки, 2018. — 797 с.
2. Трофимов В.В. Павловская Т.А. Основы алгоритмизации и программирования: учебник для СПО. – М.: Издательство Юрайт, 2019. – 137 с.
3. Крайзмер, Л.П. Информатика и вычислительная техника / Л.П. Крайзмер. – М.: Легион, 2019. – 270 с.
4. Софронова Н.В., Бельчусов А.А. Теория и методика обучения информатике. Учебное пособие. – М.: Юрайт, 2020. – 402 с.